

MATÉRIEL

72 CARTES

réparties comme suit :

- 54 cartes **INCIVILITÉS** :
9 séries de 6 cartes,
numérotées de 1 à 6
et de même couleur

- 9 cartes **CRADOS**

- 9 cartes
SUPER HÉROS



GLOSSAIRE

NUISANCE :

Tout facteur qui constitue
un préjudice, une gêne pour
la santé, le bien-être,
l'environnement.

*Synonymes : agression,
dégradation*

TOXICITÉ :

Qui est capable d'empoisonner
ou de nuire à un organisme. Les
substances toxiques peuvent
entraîner des effets néfastes sur
la santé.

*Synonymes :
dangerosité, nocivité*

ENCOMBRANT :

Déchets provenant de l'activité
domestique des ménages qui, en
raison de leur volume ou de leur
poids, ne peuvent être pris en
compte par la collecte usuelle des
ordures ménagères et nécessitent
un mode de gestion particulier.

*Synonymes : volumineux :
embarrassant, gros, énorme.*

INCIVILITÉ :

Ne pas respecter de règles
de vie qui permettent de
vivre en commun.

Synonymes : impolitesse

GLOSSAIRE (SUITE)

COMPOST :

Mélange de matières
organiques et végétales utilisé
comme engrais.
Le compostage est le recyclage
des déchets organiques pour pro-
duire naturellement un fertilisant,
le compost.

Synonymes : engrais, humus

BIOGAZ :

Gaz produit par la fermentation
de matières organiques animales
ou végétales.

TRI SÉLECTIF :

Il consiste à trier et à
récupérer les déchets selon
leur nature : métaux, papier,
verre, organique...pour faciliter
leur recyclage.

REMERCIEMENTS aux enfants du centre de loisirs du Grand Domaine et aux élèves de l'école
Per Jakez Hélias de Château-Malo, pour leur participation ainsi que les animateurs et
professeurs pour leur disponibilité.

Un jeu créé par Roberto Fraga - Illustrations et Création graphique : Cocktail Graphic



VILLE DE
Saint-malo

RÈGLES DU JEU

LA CHASSE AUX CRADOS

LE JEU

VERSION **SPEED**



6+
AGE



PRÉPARATION DU JEU :

Mélangez les 54 cartes **INCIVILITÉS** et distribuez-les à chaque joueur qui les garde en main faces cachées (Peu importe si l'un des joueurs a une carte de plus ou de moins - voir exemple ci-dessous pour 4 joueurs).

Les 9 cartes **CRADOS** sont posées en pile, faces cachées, à côté du jeu et les 9 cartes **SUPER HÉROS** sont posées en pile, face visible, à côté du jeu.



LE JEU :

Le plus jeune joueur commence la partie et retourne la carte du dessus de sa pile face visible (sans la voir avant) et la pose où il veut sur la table. Puis le joueur suivant (à sa gauche) fait de même et ainsi de suite...

On pose toujours les cartes les unes à côté des autres sans jamais les empiler.

Quand, parmi les cartes visibles sur la table, on a au minimum 2 cartes (ou 3, 4, 5, 6 cartes !), de même couleur dont les numéros se suivent il faut immédiatement taper sur la carte au numéro le plus élevé.



EXEMPLE :

3 cartes roses sont visibles, avec les numéros 4, 5 et 6. Il faut taper très vite sur la carte 6 (numéro le plus élevé).

NOTA :

Si la carte rose N°1 est également visible à ce moment-là, le joueur ne peut pas la prendre car elle ne fait pas partie de la suite de numéros (elle est seule).

Le premier joueur qui tape sur le numéro le plus élevé de la suite prend ces cartes et les place à côté de lui (avec les numéros bien visibles).

Puis il retourne la carte du dessus de sa pile et la pose sur la table, et ainsi de suite...



VOLER DES CARTES À UN ADVERSAIRE :

Dès qu'un des joueurs a une série d'un minimum de deux cartes posées à côté de lui, n'importe quel joueur peut taper sur une seule carte qui complèterait cette suite.

EXEMPLE 1 :

Roberto a les cartes roses 4, 5 et 6 posées à côté de lui.

Florence retourne la carte rose N°3 sur la table et est la première à taper dessus.

Du coup elle vole la suite rose de Roberto, y ajoute son 3 et pose cette suite à côté d'elle.

EXEMPLE 2 :

Roberto a les cartes roses 1 et 2 posées à côté de lui.

Paul a les cartes roses 4 et 5 posées à côté de lui.

Florence retourne la carte rose N°3 et est la 1^{ère} à taper dessus.

Du coup elle vole la suite rose de Roberto, et celle de Paul et y ajoute son 3, pour faire une magnifique suite 1, 2, 3, 4 et 5. Puis elle pose cette suite à côté d'elle.

LES CARTES CRADOS :

À chaque fois qu'un joueur tape sur une carte par erreur, il retourne une carte CRADO et la pose face visible à côté du jeu. Si les 9 cartes CRADOS sont retournées, tous les joueurs perdent la partie. **Donc, faites attention, vous n'avez droit qu'à 8 erreurs !**



QUE SE PASSE-T-IL QUAND UNE SÉRIE DE 6 CARTES EST COMPLÉTÉE ?

Quand un joueur complète une série de 6 cartes, il pose cette pile devant lui face cachée et remporte le **SUPER HÉROS** correspondant à cette série.

Puis l'un des autres joueurs doit lui poser UNE question sur l'une des 6 cartes (**INCIVILITÉS, NUISANCES, TEMPS DE DÉGRADATION, SANCTION, SOLUTION** ou **RECYCLAGE**).

EXEMPLE :

Roberto a réussi à faire la série des 6 cartes roses (chewing-gum). Florence lui pose la question : « *Comment se recyclent les chewing-gums ?* »

Roberto lit sa carte N°6 rose « *Lorsqu'il est recyclé, le chewing-*

gum peut devenir peigne, gobelet ou semelle de chaussure ! ».

Puis la partie continue, le joueur suivant retourne la carte du dessus de sa pile et la pose sur la table, et ainsi de suite...

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

1) Quand les 9 cartes **CRADOS** sont faces visibles, **TOUS LES JOUEURS** ont perdu la partie.

2) Si les 9 **SUPER HÉROS** ont été gagnés avec les 9 séries complètes de 6 cartes, les joueurs ont tous gagné. **Le grand vainqueur est celui qui a gagné le plus de SUPER HÉROS !**



MATÉRIEL

72 CARTES

réparties comme suit :

- 54 cartes **INCIVILITÉS** :
9 séries de 6 cartes,
numérotées de 1 à 6
et de même couleur
- 9 cartes **CRADOS**
- 9 cartes
SUPER HÉROS



GLOSSAIRE

NUISANCE :

Tout facteur qui constitue un préjudice, une gêne pour la santé, le bien-être, l'environnement.

Synonymes : agression, dégradation

TOXICITÉ :

Qui est capable d'empoisonner ou de nuire à un organisme. Les substances toxiques peuvent entraîner des effets néfastes sur la santé.

Synonymes : dangerosité, nocivité

ENCOMBRANT :

Déchets provenant de l'activité domestique des ménages qui, en raison de leur volume ou de leur poids, ne peuvent être pris en compte par la collecte usuelle des ordures ménagères et nécessitent un mode de gestion particulier.

Synonymes : volumineux : embarrassant, gros, énorme.

INCIVILITÉ :

Ne pas respecter de règles de vie qui permettent de vivre en commun.

Synonymes : impolitesse

GLOSSAIRE (SUITE)

COMPOST :

Mélange de matières organiques et végétales utilisé comme engrais. Le compostage est le recyclage des déchets organiques pour produire naturellement un fertilisant, le compost.

Synonymes : engrais, humus

BIOGAZ :

Gaz produit par la fermentation de matières organiques animales ou végétales.

TRI SÉLECTIF :

Il consiste à trier et à récupérer les déchets selon leur nature : métaux, papier, verre, organique...pour faciliter leur recyclage.

REMERCIEMENTS aux enfants du centre de loisirs du Grand Domaine et aux élèves de l'école Per Jakez Hélias de Château-Malo, pour leur participation ainsi que les animateurs et professeurs pour leur disponibilité.

Un jeu créé par Roberto Fraga - Illustrations et Création graphique : Cocktail Graphic



VILLE DE
Saint-malo

RÈGLES DU JEU

LA CHASSE AUX CRADOS

LE JEU

VERSION **MÉMO**



6+
AGE



PRÉPARATION DU JEU :

Séparez les 27 cartes *INCIVILITÉS* numérotées 1, 2 et 3, des 27 cartes *INCIVILITÉS* numérotées 4, 5 et 6 et des 9 cartes *CRADOS*. Puis mélangez les 27 cartes *INCIVILITÉS* numérotées 1 à 3 avec les 9 cartes *CRADOS* et étalez-les sur la table faces cachées.

Mélangez les 27 cartes *INCIVILITÉS* (numérotées 4 à 6) et distribuez les faces cachées à tous les joueurs, qui les gardent en main sans les montrer aux autres (peu importe si un joueur a une carte de plus ou de moins). Ils peuvent les classer par couleur et dans l'ordre des numéros.

Les 9 cartes *SUPER HÉROS* sont posées en pile faces cachées à côté du jeu.

LE JEU :

Le plus jeune joueur commence la partie et retourne une des cartes sur la table face visible.

- Si c'est une carte N°1, il la laisse face visible.
- Si c'est une carte N°2 ou N°3 dont la couleur ne correspond pas à une carte N°1 qui aurait été précédemment retournée, il la retourne à nouveau face cachée, en essayant de se rappeler son emplacement.

- Si c'est une carte *CRADO*, il la laisse face visible (Voir *LES CARTES CRADOS*), mais ATTENTION, si les 9 *CRADOS* sont découverts, la partie est perdue ! (Voir *Fin de la partie*).

Les joueurs doivent faire des suites de cartes 1, 2 et 3, de même couleur et dans l'ordre ! Donc quand un joueur retourne une carte N°3 d'une couleur correspondant à des cartes N°1 et N°2 précédemment retournées, il termine alors la série et prend ces 3 cartes N°1, N°2 et N°3 de même couleur (Exemple : Cartes ORANGES N°1, 2 et 3).

EXEMPLE N°1 :

Florence retourne la carte orange N°3. Comme les cartes oranges N°1 et N°2 avaient déjà été retournées, elle remporte cette série de 3 cartes, les prend et les pose devant elle.



Puis Florence demande "Qui a la carte orange N°4 ?". Roberto s'aperçoit qu'il a cette carte en main et il la donne à Florence. Florence demande ensuite "Qui a la carte orange N°5 ?". C'est encore Roberto qui a cette carte et il la donne aussi à Florence. Florence demande ensuite "Qui a la carte orange N°6 ?". Paul se rend compte qu'il a la carte

orange N°6 en main, il la donne donc à Florence. Puis Florence met cette pile de cartes de côté, puis l'un des autres joueurs doit lui poser une question sur l'une des 6 cartes (*INCIVILITÉS*, *NUISANCES*, *TEMPS DE DÉGRADATION*, *SANCTION*, *SOLUTION* ou *RECYCLAGE*).

EXEMPLE N°2 :

Roberto a réussi à faire la série des 6 cartes roses (incivilités chewing-gum). Florence lui pose la question "Comment se recyclent les chewing-gums ?". Roberto lit sa carte N°6 rose "Lorsqu'il est recyclé, le chewing-gum peut devenir peigne, gobelet ou semelle de chaussure !".



Puis c'est au joueur suivant de retourner une carte sur la table, et ainsi de suite...

IMPORTANT :

À chaque fois qu'une série de 6 cartes d'une même couleur a été réalisée, l'un des joueurs prend une des cartes *CRADOS* précédemment retournée et la remet face cachée au milieu des autres sur la table en échangeant sa position avec une autre carte face cachée

LES CARTES SUPER HÉROS



Le premier joueur qui donne la dernière carte de sa main (pour

compléter une série), prend une carte *SUPER HÉROS*, et devient le premier super héros anti-crados.

En cas de victoire collective, on aura quand même un grand vainqueur !

Par la suite le suivant qui donnera la dernière carte de sa main, prendra aussi une carte *SUPER HÉROS* et deviendra le deuxième *SUPER HÉROS*, et ainsi de suite...

LES CARTES CRADOS



À chaque fois qu'une carte *CRADO* est retournée face visible, tous les joueurs qui ont encore des cartes en main, doivent en choisir une et la passer au prochain

joueur à leur gauche qui n'a pas de carte *SUPER HÉROS* devant lui.

On n'a pas le droit de passer une carte qu'on vient juste de recevoir du joueur à sa droite.

Il est conseillé de passer plutôt la carte au numéro le plus élevé !

FIN DE LA PARTIE :

La partie peut se terminer de deux façons :

- Si la 9^e carte *CRADO* est retournée, tous les joueurs ont perdu la partie.
- Si les 9 séries de 6 cartes ont été retournées, les joueurs ont tous gagné et sont tous des *SUPER HÉROS*. Le plus grand des *SUPER HÉROS* est celui qui a reçu sa carte *SUPER HÉROS* le premier.